Опыт

Кто ты по профессии?

Откуда ты родом?

Чем ты выделяешься?

Контакты

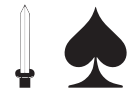
3 – приверженец. Он умрет за вас, не требуя ничего взамен
2 – друг. Друзья помогают друг другу
1 – соратник. Вам помогут во имя общего дела
0 – знакомый. Если хочешь помощи от них, позаботься о его выгоде
- 1 – недруг. Вы для них чужак. На вас не станут тратить время, но при возможности навредят
- 2 – враг. Вам стоит опасаться этого человека
- 3 – немезида. Цель его жизни – ваша скорая, но мучительная смерть

Крутизна

Что ты умеешь?

Чем ты владеешь?

Удача



Искусность

Влияние

Мощь

Скрупулезность

Раны и последствия

Здоров — Мертв

В своем уме — Безумен

Принят — Опозорен

Спокоен — Сломлен

Последствия

Таблица сложностей

Значение	Сложность	Вероятность
1	Справится любой	Случится наверняка – камень падает вниз
2	Справится новичок с поверхностными знаниями	Очень вероятно – общественный транспорт идет по своему маршрту
3	Справится человек, знающий азы	Вероятно – в городе поблизости есть аптека
4	Справится человек, имеющий базовую практику	Скорее да, чем нет – гуляя по городу увидеть ребенка
5	Справится человек, знающий секреты и тонкости	Мало вероятно – нужный общественный транспорт подходит к остановке одновременно с персонажем
6	Справится профессионал, заслуживший уважение в своей сфере	50/50 – монетка падает орлом вверх
7	Справится хороший специалист, возможно, лучший в мегаполисе	Скорее нет, чем да – встретить на Невском проспекте негра
8	Справится специалист с мировым именем, но один из многих	Неординарное событие – в пустыне встретить моряка
9	Справится лучший из лучших, входящий в элиту своей профессии, один из немногих в мире	Редчайшее событие – вам случайным образом раздали флэш-рояль
10	Справится гений, рождающийся один на поколение, основатель нового направления	Совершенно невозможно – дождь начал лить вверх

Мастер берет карты из общей колоды, в соответствии со следующими условиями:
- Одну карту мастер берет всегда;
- Еще одну карту мастер берет, если ни одна сфера опыта, специализация или владение персонажа не может быть прямо применено в данной ситуации;
- Еще одну карту мастер берет, если ни одна сфера опыта, специализация или владение персонажа не может быть применено в данной ситуации даже косвенно;
- Еще одну карту мастер берет, если данная ситуация требует специальных инструментов, которых у персонажа нет;
- Еще одну карту мастер берет, если данная ситуация требует специальных знаний, которыми персонаж не обладает.

В свою очередь, игрок выбирает, брать ли ему карты из общей колоды или из личной, но не из той и другой совместно. Он набирает руку по следующим условиям;
- Одну карту игрок берет, всегда;
- Еще одну карту игрок берет, если кто-то ему помогает;
- Еще одну карту игрок берет, если он проконсультировался со знающими людьми по поводу сложившейся ситуации;
- Еще одну карту игрок берет, если совершает действие в рамках плана, который уже начал осуществлять (то есть это не должно быть первое действие в данном плане и оно должно быть запланировано и подготовлено);
- Еще одну карту игрок берет, если у него есть туз в рукаве, будь то сверхспособности, помогающие в данной ситуации, протекция важного человека или что-то еще, что вы не использовали в предыдущем пункте как часть плана.

Количество карт, взятых игроком равно сумме значения одной из сфер опыта или специализации, подходящей для решения данного конфликта и значения одной из манер этого персонажа, и еще по одной карте за использование последствия противника и за каждого миньона-помощника. Манера также задает козырную масть для этого игрока. Таким образом, у разных игроков могут быть разные козырные масти. В любой момент игрок может потратить несколько использований уместного в данной ситуации владения и получить немедленно такое же количество карт на руку.

* здесь мог бы размещаться портрет вашего персонажа =)

Конструктор Универсальных Легких Техник КОлода ТАро

КУЛЬТ КОТА

Таблица рангов

Ранг	Индивидуальный персонаж	Коллективный персонаж
1	Ребенок, немощный старик или калека	-
2	Обычный, не тренированный человек	-
3	Всесторонне развитый обычный человек	Группа обычных людей
4	Суперагент, вышивальщик, богач, герой	Организация, решающая проблемы
5	Существо, превосходящее человека	Влиятельная контора, малая корпорация
6	Мистическое существо, нарушающее некоторые физические законы	Госструктура, средняя корпорация, всеведущее тайное общество
7	Живые легенды, хтонические чудовища	Небольшое государство, крупная корпорация
8	Языческие боги и воплощения идей	Всемирное правительство
9	Божества, способные менять реальность	Звездная империя
10	Демиурги, творящие и изменяющие миры	Божественный пантеон

Ранг	**Ранг x 3 =**

Описание: